

ARTS PLASTIQUES - Cycle 3

Compétences travaillées

Expérimenter, produire, créer	D1.4, D2, D4, D5	
Choisir, organiser et mobiliser des gestes, des outils et des matériaux adaptés à son projet	D1.4	S'exprimer par des activités, physiques, sportives ou artistiques (D1.4)
Représenter le monde environnant dans diverses pratiques artistiques	D1.4, D5	
Rechercher une expression personnelle en s'éloignant des stéréotypes.	D5	
Utiliser les les fonctions de base des outils informatiques	D2	
Etre capable de reconnaître et utiliser une technique	D1.4	
Mettre en oeuvre un projet artistique	D2, D3, D5	
Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique et en anticiper les difficultés éventuelles.	D2	
Adapter son projet en fonction des contraintes de réalisation et de la prise en compte du spectateur	D1.4, D2, D5	
Comprendre et respecter les consignes	D2	
Faire preuve d'engagement dans la conduite d'un projet artistique	D3	
S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité	D1.1, D1.4, D3	
Justifier des choix pour rendre compte du cheminement qui conduit de l'intention à la réalisation.	D1.1, D1.4	
Décrire ses productions ou des œuvres d'art, en proposer une compréhension personnelle.	D1.1, D1.4, D3, D5	
Dire avec un vocabulaire approprié ce que l'on fait, ressent, observe	D1.1	
Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art	D1.4, D3, D5	
Identifier des caractéristiques qui inscrivent une œuvre d'art dans l'espace et dans le temps	D5	
Je reconnais l'objet d'art, l'objet utilitaire, l'objet symbolique, l'objet publicitaire, l'objet détourné	D5	
Je reconnais les différentes techniques de production en volume et en 2D	D5	
Je reconnais les différents genres et tendances en peinture	D5	
Montrer de l'intérêt pour la discipline	D3, D5	

ÉDUCATION MUSICALE - Cycle 3

Compétences travaillées

Chanter et interpréter	D1.4, D5
Reproduire et interpréter un modèle mélodique et rythmique. Interpréter un répertoire varié avec expressivité	
Écouter, comparer et commenter	D1.1, D3, D5
Décrire et comparer des éléments sonores issus de contextes musicaux différents. Identifier et nommer ressemblances et différences dans deux extraits musicaux. Identifier quelques caractéristiques qui inscrivent une œuvre musicale dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique contemporain, proche ou lointain.	
Explorer, imaginer et créer	D1.1, D4, D5
Imaginer l'organisation de différents éléments sonores. Faire des propositions personnelles lors de moments de création, d'invention et d'interprétation.	
Échanger, partager et argumenter	D1.1, D3, D5
Argumenter un jugement sur une musique. Écouter et respecter le point de vue des autres et l'expression de leur sensibilité.	

ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE - Cycle 3

Compétences travaillées

Champ d'apprentissage 1 "Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée"		
CA1 A1 - Réaliser des efforts et enchaîner plusieurs actions motrices dans différentes familles pour aller plus vite, plus longtemps, plus haut, plus loin.	D1.4	S'exprimer par des activités, physiques, sportives ou artistiques (D1.4)
CA1 A2 - Combiner une course un saut un lancer pour faire la meilleure performance cumulée.	D1.4	S'exprimer par des activités, physiques, sportives ou artistiques (D1.4)
CA1 A3 - Mesurer et quantifier les performances, les enregistrer, les comparer, les classer, les traduire en représentations graphiques.	D2	Mobiliser des outils numériques pour apprendre, échanger, communiquer (D2)
CA1 A4 - Assumer les rôles de chronométrateur et d'observateur.	D1.1	S'exprimer à l'oral (D1.1)
Champ d'apprentissage 2 « Adapter ses déplacements à des environnements variés »		
CA2 A1 - Réaliser, seul ou à plusieurs, un parcours dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu naturel aménagé ou artificiel.	D1.4	S'exprimer par des activités, physiques, sportives ou artistiques (D1.4)
CA2 A2 - Connaître et respecter les règles de sécurité qui s'appliquent à chaque environnement.	D2	Coopérer et réaliser des projets (D2)
CA2 A3 - Identifier la personne responsable à alerter ou la procédure en cas de problème.	D3	Exercer son esprit critique, faire preuve de réflexion et de discernement (D3)
CA2 A4 - Valider l'attestation scolaire du savoir nager (ASSN), conformément à l'arrêté du 9 juillet 2015.	D3	Comprendre la règle et le droit (D3)
Champ d'apprentissage 3 « S'exprimer devant les autres par une prestation artistique ou acrobatique »		
CA3 A1 - Réaliser en petits groupes deux séquences : une à visée acrobatique destinée à être jugée, une autre à visée artistique destinée à être appréciée et à émouvoir.	D1.4	S'exprimer par des activités, physiques, sportives ou artistiques (D1.4)
CA3 A2 - Savoir filmer une prestation pour la revoir et la faire évoluer.	D2	Mobiliser des outils numériques pour apprendre, échanger, communiquer (D2)
CA3 A3 - Respecter les prestations des autres et accepter de se produire devant les autres.	D3	Maîtriser l'expression de sa sensibilité et de ses opinions, respecter celles des autres (D3)
Champ d'apprentissage 4 « Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel »		
CA4 A1 - S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque.	D2	Coopérer et réaliser des projets (D2)
CA4 A2 - Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.	D1.4	S'exprimer par des activités, physiques, sportives ou artistiques (D1.4)
CA4 A3 - Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.	D3	Comprendre la règle et le droit (D3)
CA4 A4 - Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.	D3	Exercer son esprit critique, faire preuve de réflexion et de discernement (D3)
CA4 A5 - Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.	D3	Maîtriser l'expression de sa sensibilité et de ses opinions, respecter celles des autres (D3)
Compétences transversales		
Avoir ses affaires, sa tenue.	D2	Se constituer des outils de travail personnel et mettre en place des stratégies pour comprendre et apprendre (D2)
Gestion du matériel collectif (mise en place, utilisation conforme, rangement)	D2	
Ecoute et respect des consignes, attitude (en cours et sur les trajets), ponctualité.	D3	

ETRE ELEVE - Cycle 3

Compétences travaillées

ETRE ELEVE	D2, D3
EE1 Savoir s'organiser dans son travail	D2
EE2 S'investir en classe	D2
EE3 Respecter les règles de la classe	D3

FRANÇAIS - Cycle 3

Compétences travaillées

Comprendre et s'exprimer à l'oral	D1.1, D2, D3
Comprendre des discours oraux complexes. (Comprendre)	D1.1
Participer de façon constructive à des échanges oraux. (Débattre)	D1.1, D3
S'adresser de manière expressive à un auditoire. (S'exprimer)	D1.1, D2
Lire	D1.1, D5
Interpréter un texte ou une image et justifier son analyse.	D1.1, D5
Lire et comprendre un texte ou une oeuvre de manière autonome	D1.1
Écrire	D1.1
Adapter son écrit à une situation donnée.	D1.1
Orthographier correctement les textes (rédactions et dictées)	D1.1
Rédiger un texte cohérent et syntaxiquement correct.	D1.1
Utiliser un vocabulaire adapté, riche et varié.	D1.1
Comprendre le fonctionnement de la langue	D1.1, D2
Analyser le fonctionnement de la phrase. (classes grammaticales, fonctions, etc.)	D1.1, D2
Comprendre le fonctionnement des mots et enrichir son vocabulaire	D1.1, D2
Connaitre les différences entre l'oral et l'écrit.	D1.1
Connaitre les procédés littéraires (figures de style, points de vue, etc.)	D1.1, D2
Acquérir des éléments de culture littéraire et artistique	
Acquérir une culture littéraire et artistique pour interpréter ou produire un texte.	D1.1, D5

HIST-GEO EMC - Cycle 3

Compétences travaillées

Utiliser mes apprentissages

Se repérer dans le temps en Histoire	D2, D5
Se repérer dans l'espace en Géographie	D2, D5
Se repérer en EMC	D2, D5
Utiliser un vocabulaire spécifique en Histoire, en Géographie et en EMC	D1.1, D2, D5

Argumenter en histoire, en géographie et en EMC

Analyser et comprendre un document	D1.1, D2, D5
Ecrire un paragraphe	D1.1, D5
Réaliser des productions graphiques et cartographiques	D1.1, D5
Organiser une argumentation à l'écrit ou à l'oral	D1.1, D5
Maîtriser le droit et la règle en EMC	D1.1, D3

Démarche de recherche et d'engagement

Raisonner, justifier une démarche et les choix effectués	D1.1, D2, D5
Travailler en groupe	D1.1, D2, D3
Utiliser les outils numériques pour s'informer et créer	D1.3, D2, D3
S'exprimer à l'oral	D1.1, D1.4, D3
S'engager en classe ou au collège	D3

HISTOIRE DES ARTS - Cycle 3

Compétences travaillées

Identifier	D1.1, D3, D5
Donner un avis argumenté sur ce que représente ou exprime une œuvre d'art.	
Analyser	D1.1, D2, D3, D5
Dégager d'une œuvre d'art, par l'observation ou l'écoute, ses principales caractéristiques techniques et formelles.	
se repérer	D2, D5
Dans un musée, un lieu d'art, un site patrimonial	

LANGUES VIVANTES (ÉTRANGÈRES OU RÉGIONALES) - Cycle 3 - (LVE)

Compétences travaillées

Écouter et comprendre	D1.2, D2
Comprendre des messages oraux	D1.2
Repérer et maîtriser les composants phonologiques de la langue	D1.2
Lire et comprendre	D1.2, D2
Comprendre des documents écrits de nature et de difficultés variées	D1.2
Parler en continu	D1.2, D2, D3
Maîtriser la grammaire	D1.2
Maîtriser la prononciation, l'intonation et la gestuelle	D1.2
Maîtriser le lexique	D1.2
Mémoriser un texte	D2
Prendre la parole pour réaliser une tâche précise	D1.2, D2
Utiliser les outils numériques	D2
Réagir et dialoguer	D1.2, D2
Interagir spontanément et gérer un échange	D2
Maîtriser la grammaire	D1.2
Maîtriser la prononciation, l'intonation et la gestuelle	D1.2
Maîtriser le lexique	D1.2
Découvrir les aspects culturels d'une langue vivante étrangère et régionale	D1.2, D2, D3, D5
Mobiliser ses connaissances culturelles	D3, D5
Ecrire	D1.2, D2, D3
Maîtriser la grammaire	D1.2
Maîtriser le lexique	D1.2
Savoir réaliser une tâche précise à l'écrit	D1.2, D2
Structurer son écrit	D2
Utiliser les outils numériques	D2

MATHÉMATIQUES - Cycle 3

Compétences travaillées

Chercher	D2, D4	
Ch1 Chercher des informations	D2	
Ch2 Engager une recherche	D4	
Modéliser	D1.3, D2, D4	
Mo1 Modéliser en utilisant le langage des nombres	D1.3, D4	
Mo2 Modéliser pour représenter une situation réelle	D1.3, D4	
Représenter	D1.3, D5	
Re1 Produire et utiliser diverses représentations des nombres	D1.3	
Re2 Construire et/ou utiliser des graphiques	D1.3, D5	
Re3 Produire et utiliser des représentations géométriques	D1.3, D5	
Raisonner	D2, D3, D4	
Ra1 Raisonner en plusieurs étapes		
Ra2 Démontrer		
Calculer	D4	
Ca1 Calculer de manière exacte ou approchée	D4	
Ca2 Calculer en utilisant une calculatrice ou un logiciel	D4	
Communiquer	D1.1, D3	
Co1 Communiquer en langage mathématique	D1.3	
Co3 Communiquer en langage informatique	D1.3	Se repérer et se déplacer (D1.3)
Co2 Communiquer en Français	D1.1	

SCIENCES ET TECHNOLOGIE - Cycle 3

Compétences travaillées

Pratiquer des démarches scientifiques et technologiques	D4
Émettre des hypothèses, problématique	D4
Concevoir une expérience et choisir le matériel adapté pour tester une hypothèse.	D4
Mettre en œuvre un raisonnement logique simple pour résoudre un problème	D4
Modéliser des phénomènes pour les expliquer.	D4
Rendre compte de sa démarche, Interpréter des résultats.	D4
Mettre en œuvre un protocole, effectuer une mesure, réaliser une manipulation, faire une mesure, réaliser un objet technique lié à un besoin, utiliser des instruments d'observation	D4
Pratiquer le calcul numérique et le calcul littéral.	D4
Concevoir, créer, réaliser	D4, D5
Identifier les évolutions des besoins et des objets techniques dans leur contexte.	D4, D5
Identifier les principales familles de matériaux.	D4, D5
Décrire le fonctionnement d'objets techniques, leurs fonction et leurs composants.	D4, D5
Réaliser en équipe tout ou partie d'un objet technique répondant à un besoin.	D4, D5
Repérer et comprendre la communication et la gestion de l'information.	D4, D5
Mobiliser des outils numériques	D5
Utiliser l'outil informatique pour acquérir et traiter des données, simuler des phénomènes.	D2
Mobiliser des outils numériques pour échanger, produire du contenu et représenter des objets techniques..	D2
Adopter un comportement éthique et responsable	D3, D5
Élaborer des règles collectives et les appliquer au laboratoire et sur le terrain	D3
S'impliquer dans un projet (développement durable, orientation, santé, etc)	D3
Se situer dans l'espace et dans le temps	D5
Replacer des évolutions scientifiques et technologiques dans un contexte historique, géographique, économique et culturel.	
Se situer dans l'environnement et maîtriser les notions d'échelle.	
Comprendre l'évolution d'un savoir scientifique dans le temps et son influence sur la société.	D5
Établir les étapes (historique ou technique) de construction d'un savoir scientifique de son impact sur la société et le distinguer d'une croyance	D5
Se situer dans l'environnement et maîtriser les notions d'échelle (espace et temps)	D5
Classer et situer les espèces dans leur histoire évolutive	D5
S'approprier des outils et des méthodes pour apprendre	
Effectuer des recherches bibliographiques et /ou mobiliser ses connaissances	D2
Organiser mon temps et mon espace lors d'une expérience	D2
Travailler en groupe	D2
Les systèmes naturels et techniques	
Savoir appliquer, raisonner en utilisant ses connaissances	D4
Argumenter, valider, conclure	D4
Les langages pour penser et communiquer	
Lire, repérer, extraire des données à partir d'écrit	D1.1
Communiquer en utilisant la langue française à l'écrit ou à l'oral	D1.1
Lire, extraire, organiser des informations à partir d'un ensemble de supports	D1.1
Lire, extraire, organiser des informations à partir d'un tableau	D1.1
Lire, extraire, organiser à partir d'un graphique	D1.1
S'exprimer en utilisant un langage scientifique et technique: schéma, dessin, croquis, maquette, plan, carte mentale, algorithme simple	D1.1
S'exprimer en utilisant un langage scientifique et technique: tableau, graphique	D1.1